

ENGLISH

NOTES FOR NEW STUDENTS

HEADMASTER'S SPEECH

Students,

As you know, my sole objective is world domination; but so far I have failed many, many times in my attempts to achieve that goal. There is one reason and one reason only for my failure: the fact that I'm working with a bunch of monkeys! You lot are never any help at all - when you're told to fight, you play, and when you're told to beat somebody up, you get beaten up instead...

What I need are smarter, quicker, shrewder monkeys. That is why YOU are here. Follow the advice of your teachers, do well in your lessons and earn your place at my side. Are you good enough to graduate from my Academy?

Specter Headmaster of Ape Academy

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved game data.

The minimum amount of free space required to save APE ACADEMY™ data will vary depending on the capacity of the Memory Stick Duo™ inserted. The minimum amount of free space required for different capacity official Memory Stick Duo™ products is listed below:

32MB – 128MB = 448KB

256MB – 2GB = 544KB

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ (PlayStation®Portable) Game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

NOTE: APE ACADEMY™ only supports Ad Hoc Mode.

WELCOME TO THE ACADEMY

TITLE SCREEN

Once the Title Screen is displayed, press the START button to access the Main Menu. If you want to continue a previously saved game, insert the Memory Stick Duo™ containing your saved data into your PSP™ system before starting the game, upon which it will autoload.

MAIN MENU

Use the Main Menu to move between various locations in the Academy. Choose from:

VS

Academy Mode

Mini-Game Collection

Showcase

Options



NOTE: Each Main Menu option is described in detail later in this manual.

SAVING AND LOADING

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved game data. Make sure there is enough free space on the Memory Stick Duo™ before commencing play.

By choosing 'Autosave' from the Options Menu you can choose whether or not to have your data saved automatically. If you set Autosave to 'OFF', your data will not be saved automatically, so remember to save it yourself.

NOTE: During the game, when the message, 'Do you want to overwrite the data?' is displayed on-screen, select 'Yes' to save data to Memory Stick Duo™ or select 'No' to progress without saving data.

CONTROLS



- | | |
|-------------|-------------------|
| 1. L button | 7. Δ button |
| 2. R button | 8. ○ button |
| 3. ↑ button | 9. □ button |
| 4. ← button | 10. × button |
| 5. → button | 11. SELECT button |
| 6. ↓ button | 12. START button |

MENU SCREENS

Navigate through menu screens by pressing the ↑, ↓, ← and → directional buttons to move the cursor; press the × button to confirm selections and press the ○ button to cancel.

MINI-GAMES

The controls are really easy, but they vary depending on which mini-game you are going to play. The controls for each mini-game will be explained on the screen before the game starts. The mini-games are all simple to play once you get the hang of them, but if you want to graduate from the Academy, be sure to read the instructions carefully before each game begins.



USING THE VIRTUAL KEYBOARD

Press the **↑**, **↓**, **←** and **→** directional buttons to move the cursor across the letter characters, numbers and symbols on the keyboard and press the **X** button to enter a character. You can toggle between upper and lower case by pressing the **L** button or the **R** button. Select 'OK' to enter when you have finished inputting text.

QUICK GUIDE TO THE ACADEMY

TAKE LESSONS IN ACADEMY MODE

In this mode, you will receive the lessons you need in order to make it all the way through the Academy. Set your sights on graduating and work hard!

PRACTISING IN MINI-GAME COLLECTION MODE

Once you have played any of the mini-games in Academy Mode, you can then practise them whenever you like in Mini-Game Collection Mode.

CHECK OUT YOUR MONKEYS IN 'SHOWCASE'

Select Showcase to view any monkey figurines you have collected through playing APE ACADEMY™. By the way, if you want to graduate from the Academy as an Elite Monkey you'll have to collect the full set!

PLAY MULTI-PLAYER GAMES IN VS MODE

In VS Mode, you can play mini-games against other people. Once you've acquired a Special mini-game in Academy Mode, you can select it when you play against others.

ACADEMY MODE

THE MONKEY CURRICULUM

The Academy is made up of six different year groups, with three junior years and three senior years. During each year group you will learn to play all kinds of crazy mini-games, thus developing your monkey skills. Pass the courses and set your sights on graduating!

MEET THE TUTORS

During each year, you will receive specialist tuition from the year tutor.



Junior Yr. 1
Red Monkey



Junior Yr. 2
Blue Monkey



Junior Yr. 3
Yellow Monkey



Senior Yr. 1
White Monkey



Senior Yr. 2
Pink Monkey



Senior Yr. 3
Specter

LESSON PROCEDURE

First, select a year to play. If you are playing APE ACADEMY™ for the first time you will only be able to choose to play Junior Yr. 1. Before your schooling can begin, Specter will deliver his assembly speech; Red Monkey will then take you for some basic training.

If you have previously completed any of the years, you can play them again to aim for a Perfect Score or to try to gain any 'Specter Coins' that you missed previously.

HEAD TO THE TOP OF THE CLASS

There are nine mini-games in each year and each one is represented by a panel on the 'lesson board'. If you successfully complete the mini-game, you pass the lesson and a circle symbol will appear on the relevant panel of the board; it's a bit like 'noughts and crosses'. When you get a vertical, horizontal or diagonal line of three circles, you are awarded a 'Pass Line'. For each year, there are a set number of Pass Lines that you must obtain; if you have achieved at least this many Pass Lines by the time you finish all nine mini-games, you move up a year!



NOTE: Pressing the START button during a mini-game will pause the action. Use this when you need to take a short break.

SPECTER COINS

Some mini-games hide special Specter Coins; if you complete these mini-games the coin will be revealed from behind the panel on the board. If you collect three in one Year, something cool happens!

DON'T BE THE CLASS CLOWN!

If you don't manage to successfully complete the required number of mini-games and therefore don't get the right number of Pass Lines on the lesson board, you might get the chance to take a Review Session. Fail again though and it's game over, you're out!

MINI-GAME COLLECTION MODE

THE MINI-GAME COLLECTION SCREEN

In Mini-Game Collection Mode, mini-games you have already cleared in Academy Mode can be played any time you like. The mini-games are arranged by category, so press the **[L]** button and **[R]** button to select a category, and then use the **↑**, **↓**, **←** and **→** directional buttons to highlight a game.



The difficulty level and record for highlighted games are displayed on-screen.



FAVOURITES

A handy place for you to store your favourite mini-games.



MIND GAMES

The mini-games in this category force you to use your head. Watch carefully and think hard!



TECH GAMES

These mini-games call for technique. Practice makes perfect!



BODY GAMES

These are mini-games that give your body a workout. Be sure to take a rest afterwards!



SP GAMES

These are secret Special mini-games, but because they're secret, you can't add them to your Favourites.

Pay attention at the back! Some mini-games are not played in the same way as in Academy Mode!



USING THE FAVOURITES SCREEN

After choosing a mini-game, press the **SELECT** button to register that mini-game in your Favourites. If you want to remove a mini-game from your Favourites, select that mini-game and press the **SELECT** button to delete it.

PLAYING MINI-GAME COLLECTION MODE

Select a mini-game from the Mini-Game Collection screen. The more 'Difficulty' stars that are associated with that game, the harder it will be. The highest scores achieved so far will be retained as Records.

Press the **X** button to start the game. Don't forget to read the controls explanation, displayed before the game begins.

After the game, you can choose to 'Retry' it, or select Exit to return to the Mini-Game Collection screen.

NOTE: Pressing the **START** button during a mini-game will pause the game.

VS MODE

MULTI-PLAYER MODES IN VS MODE

In VS Mode, there are two multi-player modes. They look similar but they're completely different, so be careful not to get them mixed up.

SHARE MODE

In this mode, two to four people can play, using ONE PSP™ system.

AD HOC MODE

In this mode, two to four people can play using TWO PSP™ systems, by means of the Wireless (WLAN) function (Ad Hoc Mode).

For the best results, make sure you stay as close together as possible. And no squabbling!



MULTI-PLAYER GAMING IN SHARE MODE

First, players should position themselves to the left and right of the PSP™ system and decide which mini-game to play from the list of available games. 'One-Metre Dash' can be played by up to four players, but the rest are for two players only.



Select a mini-game from the mini-game list and then press the **X** button to display an explanation of the controls for each player. Read this carefully, and make sure you are holding the PSP™ system correctly so that everybody can play comfortably.

When the setting up process is complete, press the **X** button again to start the mini-game. When the game is over, you can decide whether or not to have a rematch. If you've lost, keep on trying until you win!

MULTI-PLAYER GAMING IN AD HOC MODE

BEFORE you start a game in this mode, make sure that all players set up their PSP™ systems as instructed below.

1. Specify the same settings for Ad Hoc Mode

Using the PSP™ system's Home Menu all players should select 'Settings', then 'Network Settings', and set 'Ad Hoc Mode' to 'Automatic'. If the 'Automatic' setting does not enable everyone to establish a connection, all players should then select either '1ch', '6ch' or '11ch' (i.e. everyone should use the same setting).

2. Load saved data

Ad Hoc Mode games are played using figurines, so it's best if players load the saved data including their figure collections before they play. Of course, players can also participate in multi-player games without loading their saved data.

NOTE: Details on saving and loading data can be found elsewhere in this manual.

3. Set the WLAN switch to 'ON'

Slide the WLAN switch to the ON position before play. This switch must be left in the ON position whilst playing.

4. Stay close together

While you're playing, the PSP™ systems should be kept as close together as possible.

Try using a rare figurine when taking part in an Ad Hoc Mode game – what do you think will happen?!



PLAYING AN AD HOC MODE GAME

Having set up the game as previously instructed, players must next decide which mini-game to play, and each select the same one. Each player then chooses a figurine from their own collection to represent them in the game.

One player then selects 'Create Room' and the other(s) selects 'Join Room'.

Players who are joining the room must choose the name of the player who selected 'Create Room', and press the X button. They will then be asked if they wish to challenge the other player to a battle. Select 'Yes' to issue the challenge. An invitation will then be sent to the player who created the game; if they accept your invitation, the game starts!

NOTE: In order to play a Special game in Ad Hoc Mode, each player must have unlocked this game in Academy Mode.

Winning games in Ad Hoc Mode gives you the chance to take your opponents' figurines. Want to know how? Make sure you win and you'll find out!



OPTIONS

Select Options from the Main Menu to access/amend the following preferences:

Save

Save the current game to Memory Stick Duo™

Load

Load a previously saved APE ACADEMY™ file

Organise Data

Organise the data files saved on your Memory Stick Duo™

Change Name

Change your monkey's name

System Language

Change the system language setting. Choose between English, French, Spanish, German or Italian

Autosave ON/OFF

Toggle the autosave feature on or off

SHOWCASE

Select Showcase from the Main Menu to view any monkey figurines you've collected. Press ◀ or ▶ to highlight a 'figurine set' and press the ✕ button to view the monkeys in that set. Pick a monkey to examine and press the ✕ button; you can then rotate the monkey figurine by pressing the ◀ and ▶ directional buttons, or press the ○ button to return to the previous screen. The number, name and rarity of each monkey figurine collected will be displayed at the top of the screen.

NOTE: Whenever you find new figurines, the word 'NEW' will flash just below the Showcase button on the Main Menu.

FRANÇAIS

POUR LES NOUVEAUX ÉLÈVES DISCOURS DU DIRECTEUR

Chers élèves,

Comme vous le savez, je tends vers un seul et unique but : dominer le monde. Mais jusqu'à présent, mes nombreuses tentatives se sont avérées infructueuses. Je ne trouve qu'une seule explication à tous ces échecs : je travaille avec une bande de singes ! La plupart d'entre vous ne servent à rien. Quand je vous ordonne de vous battre, vous jouez ; et quand je vous dis de tabasser quelqu'un, c'est vous qui vous faites ratatiner...

J'ai besoin de singes plus intelligents, plus rapides et plus habiles. C'est pour cela que TU es ici ! Si tu suis les conseils de tes professeurs et que tu brilles au cours des différents exercices qu'ils te donneront, peut-être gagneras-tu ta place à mes côtés. À toi de te montrer digne de cette Académie...

Specter Directeur de l'Ape Academy

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.

L'espace minimum requis pour sauvegarder des données de APE ACADEMY™ dépend de la capacité de la Memory Stick Duo™ insérée. Sont référencées ci-dessous les différentes capacités des Memory Stick Duo™ officielles ainsi que leur espace minimum requis :

32MB – 128MB = 448KB

256MB – 2GB = 544KB

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™. Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

REMARQUE : APE ACADEMY™ est uniquement compatible avec le mode Ad-Hoc.

BIENVENUE À L'ACADÉMIE

ÉCRAN DE TITRE

Lorsque l'écran de titre apparaît, appuie sur la touche START (de mise en marche) pour accéder au Menu principal. Pour continuer une partie précédemment sauvegardée, insère la Memory Stick Duo™ contenant les données sauvegardées dans la console PSP™ avant de lancer la partie. Celle-ci se chargera automatiquement.

MENU PRINCIPAL

Sers-toi de ce menu pour te déplacer dans les différentes sections de l'Académie. Le Menu principal te propose ainsi les rubriques suivantes :

VS

Académie

Série de mini-jeux

Galerie

Options



REMARQUE : les rubriques du Menu principal font l'objet d'une description détaillée plus loin dans ce manuel.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Pour sauvegarder les paramètres de jeu et la progression, insérer une Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ de la console PSP™. Il est possible de charger les parties sauvegardées à partir de cette Memory Stick Duo™, ou de toute autre Memory Stick Duo™ contenant des parties sauvegardées de APE ACADEMY™. Vérifier que l'espace sur la Memory Stick Duo™ est suffisant avant de commencer à jouer.

La fonction « Sauvegarde auto » du menu Options permet de sauvegarder automatiquement les données. Si la « Sauvegarde auto » est « Désactivée », les données ne seront automatiquement sauvegardées. Il faudra alors effectuer cette opération manuellement.

REMARQUE : pendant le jeu, lorsque le message « Veux-tu vraiment écraser ces données ? » s'affiche à l'écran, sélectionne « Oui » pour sauvegarder les données sur la Memory Stick Duo™ ou « Non » pour continuer sans sauvegarder.

COMMANDES



- | | |
|-------------|-------------------|
| 1. L Touche | 7. Δ Touche |
| 2. R Touche | 8. ○ Touche |
| 3. ↑ Touche | 9. □ Touche |
| 4. ← Touche | 10. × Touche |
| 5. → Touche | 11. SELECT Touche |
| 6. ↓ Touche | 12. START Touche |

ÉCRANS DE MENU

Pour naviguer dans les écrans de menu, déplace le curseur à l'aide des touches directionnelles ↑, ↓, ← et → Appuie sur la touche × pour valider ton choix ou sur la touche ○ pour annuler.

MINI-JEUX

Les commandes sont faciles, mais dépendent du mini-jeu auquel tu joues. Les commandes de chaque mini-jeu sont expliquées sur l'écran qui précède le début d'une partie. Les mini-jeux sont tous rapidement maîtrisables, mais pour être diplômé de l'Académie, il est quand même recommandé de bien lire les instructions affichées avant le début des parties.



LE CLAVIER VIRTUEL

Sers-toi des touches directionnelles ↑, ↓, ← et → pour déplacer le curseur sur les lettres, les chiffres et les symboles du clavier. Appuie sur la touche  pour sélectionner un signe. Pour changer la case, appuie sur les touches  ou  touche. Sélectionne 'OK' pour valider ta saisie.

GUIDE RAPIDE DE L'ACADÉMIE

LES LEÇONS DU MODE ACADEMIE

Dans ce mode, on t'enseignera les leçons qui te permettront de gravir les échelons de l'Académie. Si tu veux obtenir tes diplômes, mets-toi vite au travail !

L'ENTRAÎNEMENT DU MODE SÉRIE DE MINI-JEUX

Dès que tu as joué à un mini-jeu du mode Académie, tu peux retourner t'y entraîner à tout instant dans le mode Série de mini-jeux.

LA GALERIE DES SINGES

Pour afficher les figurines de singe que tu as gagnées dans APE ACADEMY™, sélectionne l'option Galerie. À ce propos, si tu veux recevoir le diplôme de Singe d'Élite de l'Académie, tu devras gagner la collection entière de figurines !

LES PARTIES MULTIJOUEURS DU MODE VS

Dans le mode VS, affronte d'autres personnes. Tu peux même jouer aux mini-jeux spéciaux acquis dans le mode Académie !

MODE ACADEMIE

LE PROGRAMME DE L'ACADEMIE

L'Académie est constituée de six niveaux de classe, dont trois niveaux inférieurs (junior) et trois niveaux supérieurs (senior). Durant chacune de ces six années, les élèves apprennent à jouer à des mini-jeux complètement déjantés qui leur permettent de développer leurs aptitudes simiesques. Ton objectif : passer les classes les unes après les autres !

LES PROFESSEURS

Chaque niveau scolaire est placé sous la responsabilité d'un professeur.



Junior Yr. 1
Singe Rouge



2e année jr.
Singe Bleu



3e année jr.
Singe jaune



1e année sr.
Singe blanc



2e année sr.
Singe rose



3e année sr.
Specter

LE DÉROULEMENT DES COURS

Tout d'abord, choisis une année. Si tu joues à APE ACADEMY™ pour la première fois, tu ne pourras commencer qu'en 1e année jr. Avant le début de l'année, Specter réalise son discours de bienvenue. Puis il laisse le singe rouge te prendre en main et te fournir un entraînement de base.

Si tu as déjà achevé au moins une année d'enseignement, tu peux les recommencer à volonté afin d'obtenir un score parfait ou de récupérer les éventuelles Pièces Specter que tu aurais précédemment manquées.

LE TABLEAU D'HONNEUR

Chaque année comporte neuf mini-jeux, chacun d'entre eux étant représenté par une case sur le « tableau des leçons ». Si tu réussis un mini-jeu, un cercle s'affichera sur la case correspondante, un peu comme dans un jeu de morpion. Si tu parviens à former une ligne verticale, horizontale ou diagonale (c'est à dire trois cercles consécutifs), une « ligne à passer » te sera octroyée. Chaque année comprend un nombre défini de « lignes à passer » ; si tu obtiens ce nombre minimum à l'issue des neufs mini-jeux, alors tu pourras accéder à l'année suivante !



REMARQUE : si tu as besoin de faire une petite pause pendant le jeu, appuie sur la touche START (de mise en marche).

LES PIÈCES SPECTER

Certains mini-jeux dissimulent des Pièces Specter. Lorsque tu termineras ces mini-jeux, le nombre de pièces s'affichera sur le tableau. Si tu en ramasses trois dans la même année, une surprise t'attend !

LE CANCRE DE LA CLASSE !

Si tu ne parviens pas à terminer suffisamment de mini-jeux et que tu ne complètes pas le nombre minimum de « lignes à passer » sur le tableau, tu auras peut-être droit à une session de rattrapage. Mais si tu échoues, tu seras viré de l'école !

MODE SÉRIE DE MINI-JEUX

L'ÉCRAN SÉRIE DE MINI-JEUX

Dans le mode Série de mini-jeux, tu peux refaire à volonté tous les mini-jeux réussis dans le mode Académie. Ils sont répartis par catégorie ; sers-toi donc des touches **L** et **R** pour choisir une catégorie, puis des touches directionnelles **↑**, **↓**, **←** et **→** pour sélectionner les mini-jeux.



Le niveau de difficulté des parties en surbrillance ainsi que leurs scores s'affichent alors à l'écran.



FAVORIS

Cette section, bien pratique, te permettra de stocker tes mini-jeux préférés.



JEUX DE TETE

Les mini-jeux de cette catégorie feront travailler tes méninges. Concentre-toi et réfléchis bien !



JEUX DE TECH

Ces mini-jeux requièrent une bonne dose de technique... et donc d'entraînement !



JEUX DE CORPS

Ces mini-jeux te feront transpirer comme rarement ! Une bonne douche sera la bienvenue après ça !



JEUX DE TYPE SPÉCIAL

Il existe des mini-jeux secrets classés dans le groupe Spécial ; mais comme ils sont secrets, tu ne pourras pas les ajouter à tes favoris.

Un peu d'attention, au dernier rang :
certains mini-jeux ne se jouent pas de la
même manière que dans le mode Académie !



L'ÉCRAN DES FAVORIS

Lorsque tu as choisi un mini-jeu, appuie sur la touche SELECT (de sélection) pour l'ajouter à tes favoris. Pour retirer un mini-jeu de tes favoris, sélectionne-le et appuie sur la touche SELECT (de sélection).

JOUER AU MODE SÉRIE DE MINI-JEUX

Sélectionne un mini-jeu depuis l'écran Série de mini-jeux. Plus le nombre d'étoile de « difficulté » sera grand, plus le jeu sera difficile. Les meilleurs scores seront enregistrés en tant que Records.

Appuie sur la touche  pour commencer la partie. N'oublie de lire les instructions relatives aux commandes avant de jouer.

Une fois la partie terminée, tu peux soit « Réessayer », soit « Quitter » afin de revenir à l'écran Série de mini-jeux.

REMARQUE : si tu as besoin de faire une petite pause pendant le jeu, appuie sur la touche START (de mise en marche).

MODE VS

LE MODE VS EN MULTIJOUEURS

Le mode VS propose deux modes multijoueurs. Bien qu'apparemment identiques, ils sont pourtant totalement différents ! Fais donc attention de ne pas te mélanger les crayons !

MODE PARTAGE

Ce mode permet à quatre personnes maximum de jouer sur UNE SEULE console PSP™.

MODE AD-HOC

Ce mode permet à quatre personnes maximum de jouer sur DEUX consoles PSP™, grâce à la fonction Wireless (WLAN) (Mode Ad-Hoc).

Pour de meilleurs résultats, veille à ce que les consoles restent proches l'une de l'autre. Et pas de chamailleries !



LE MODE PARTAGE EN MULTIJOUEURS

Pour commencer, les joueurs doivent se placer sur la gauche et la droite de la console PSP™, puis choisir dans la liste le mini-jeu auquel ils désirent participer. Les mini-jeux sont limités à deux joueurs, excepté le « Minisprint », qui peut opposer jusqu'à quatre joueurs.



Sélectionne un mini-jeu dans la liste, puis appuie sur la touche $\times$ pour afficher le descriptif des commandes de tes adversaires. Chaque joueur doit lire attentivement ces instructions et vérifier qu'il est confortablement installé par rapport à la console PSP™.

Une fois ces opérations effectuées, appuie de nouveau sur la touche $\times$ pour entamer le mini-jeu. À l'issue de la partie, tu pourras choisir de la recommencer ou de quitter. Bien sûr, si tu as perdu, mieux vaut recommencer !

LE MODE AD-HOC EN MULTIJOUEURS

AVANT de commencer une partie dans ce mode, tous les joueurs doivent avoir configuré leur console PSP™ selon les instructions décrites ci-dessous.

1. Définir les mêmes paramètres pour le mode Ad-Hoc :

Depuis l'écran d'accueil de la console PSP chaque joueur doit sélectionner « Paramètres » puis « Paramètres réseau », et régler l'option « Mode Ad-Hoc » sur « Automatique ». Si le paramètre « Automatique » ne permet pas à l'un des joueurs de se connecter, alors tous les joueurs devront opter pour l'un des paramètres suivants : « 1can », « 6can » ou « 11can » (en d'autres termes, le même paramètre doit être utilisé par tous).

2. Charger les données sauvegardées :

Les parties en mode Ad-Hoc se jouent avec des figurines ; il est donc préférable pour les joueurs de charger leurs propres données (et donc leurs propres figurines) avant de commencer le jeu, même si cette opération n'est bien évidemment pas obligatoire.

REMARQUE : tu trouveras d'autres informations sur la sauvegarde et le chargement dans une autre section de ce manuel.

3. Placer l'interrupteur WLAN sur « ACTIVÉ » :

L'interrupteur WLAN doit être placé sur la position ACTIVÉ avant de commencer à jouer et doit le rester durant la partie.

4. Ne pas s'éloigner les uns des autres :

Durant le jeu, les deux consoles PSP™ doivent rester aussi près que possible l'une de l'autre.

Essaye d'utiliser une figurine rare lors
d'une partie en mode Ad-Hoc... tu verras
ce qui se passe !!



LA PARTIE EN MODE AD-HOC

Une fois les instructions ci-dessus respectées, les joueurs doivent tous sélectionner le même mini-jeu, puis choisir la figurine qui les représentera durant la partie.

Ensuite, l'un des joueurs doit sélectionner « Créer un salon » tandis que les autres sélectionnent « Rejoindre un salon ».

Les joueurs qui rejoignent le salon doivent alors choisir le nom de celui qui a sélectionné « Créer un salon » puis appuyer sur la touche . Lorsqu'un message leur demandera s'ils souhaitent défier ce joueur, ils devront sélectionner « Oui ».

Le joueur ayant créé le salon recevra à son tour une invitation ; s'il accepte, la partie pourra alors commencer !

REMARQUE : pour jouer un mini-jeu Spécial en mode Ad-Hoc, chaque joueur doit l'avoir débloqué au préalable dans le mode Académie.

Si tu gagnes une partie en mode Ad-Hoc, tu pourras remporter les figurines de tes adversaires. Comment ? Contente-toi de gagner, tu le découvriras par toi-même !



OPTIONS

Depuis le Menu principal, sélectionne <<Options>> pour accéder aux options suivantes et les modifier au besoin :

Sauvegarder

permet de sauvegarder la partie en cours sur la Memory Stick Duo™.

Charger

permet de charger des données de APE ACADEMY™ précédemment sauvegardées.

Organiser les données

permet d'organiser les fichiers de données sauvegardés sur la Memory Stick Duo™.

Changer de nom

permet de modifier le nom de ton singe.

Langue

permet de choisir la langue (anglais, français, espagnol, allemand ou italien).

Sauvegarde auto. ACTIVÉE/DÉSACTIVÉE

permet d'activer ou désactiver la fonction de sauvegarde automatique.

GALERIE

Depuis le Menu principal, sélectionne « Galerie » pour afficher les figurines de singe que tu as gagnées. Appuie sur ◀ ou sur ▶ pour sélectionner un jeu de figurines, puis sur la touche ⊗ pour voir les singes de ce groupe. Choisis un singe et appuie sur la touche ⊗ pour l'examiner de plus près. Tu peux faire pivoter la figurine en appuyant sur les touches directionnelles ◀ et ▶. Pour revenir à l'écran précédent, appuie sur la touche ○. Le nombre de figurines, ainsi que leur nom et leur rareté, s'affichent en haut de l'écran.

REMARQUE : lorsque tu gagnes une nouvelle figurine, le mot NOUV apparaît dans le Menu principal, juste en dessous du bouton Galerie.

ITALIANO

AVVISI PER LE MATRICOLE

DISCORSO DEL PRESIDE

Studenti,

Come sapete, il mio obiettivo è uno solo: dominare il mondo. Finora ho tentato di riuscirci molte, molte volte, ma ho sempre fallito. I miei fallimenti hanno una sola e unica causa: lavoro con un branco di scimmie! Voi tutti siete dei buoni a nulla, giocate quando vi si dice di combattere, e quando vi si dice di picchiare qualcuno prendete un sacco di botte...

Quello che mi serve è un gruppo di scimmie più sveglie, più veloci, più scaltre. È per questo motivo che VOI siete qui. Seguite i consigli dei vostri insegnanti, frequentate con profitto le lezioni e vi conquisterete un posto al mio fianco. Siete abbastanza bravi per diplomarvi alla mia Accademia?

Specter Preside dell'Ape Academy

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci una Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dalla stessa Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi.

A seconda della capacità del Memory Stick Duo™ inserito cambia la quantità di spazio libero necessaria per salvare i dati di APE ACADEMY™. Di seguito viene indicata la quantità minima di spazio libero necessario a seconda della diversa capacità del Memory Stick Duo™ ufficiali:

32MB – 128MB = 448KB

256MB – 2GB = 544KB

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™ Game inserito nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

NOTA : APE ACADEMY™ supporta solamente la modalità ad hoc.

BENVENUTO ALL'ACCADEMIA

SCHERMATA DEI TITOLI

Dalla schermata dei titoli premi il tasto **START** per accedere al menu principale.

Per continuare una partita precedentemente salvata, prima di iniziare la partita inserisci nel tuo sistema PSP™ il Memory Stick Duo™ contenente i dati di gioco: i dati verranno caricati automaticamente.

MENU PRINCIPALE

Usa il menu principale per spostarti nei diversi punti dell'Accademia. Scegli tra:

Sfida

modalità Accademia

Raccolta minigiochi

Bacheca

Opzioni



NOTA : ogni opzione del menu principale viene presentata in dettaglio nel seguito del manuale.

SALVATAGGIO E CARICAMENTO

Inserisci un Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™ per salvare le impostazioni e i progressi di gioco. Puoi caricare i dati di gioco dallo stesso Memory Stick Duo™ o da qualsiasi altro Memory Stick Duo™ che contenga dati di gioco precedentemente salvati. Prima di iniziare a giocare assicurati che sul Memory Stick Duo™ ci sia sufficiente spazio libero.

Dal menu opzioni seleziona "Salvataggio automatico" per scegliere se salvare automaticamente o meno i dati di gioco. Se imposti Salvataggio automatico su "OFF" i tuoi dati non verranno salvati automaticamente, perciò ricordati di salvare quando lo desideri.

NOTA: se durante una partita viene visualizzato sullo schermo il messaggio "Sovrascrivere il file?", seleziona "Sì" per salvare i dati sul Memory Stick Duo™, oppure "No" per continuare a giocare senza salvare.

CONTROLLI



- | | |
|----------|------------------|
| 1. Tasto | 7. Tasto |
| 2. Tasto | 8. Tasto |
| 3. Tasto | 9. Tasto |
| 4. Tasto | 10. Tasto |
| 5. Tasto | 11. Tasto SELECT |
| 6. Tasto | 12. Tasto START |

SCHERMADE DEL MENU

Premi i tasti direzionali , , e per muovere il cursore attraverso le schermate dei menu. Premi il tasto per confermare le tue scelte, e premi il tasto per annullare.

MINIGIOCHI

I controlli di gioco sono molto semplici, ma cambiano a seconda del minigioco che stai per cominciare. Prima di iniziare la partita verranno visualizzati sullo schermo i controlli di quel minigioco. Dopo un po' di pratica tutti i minigiochi saranno molto semplici da giocare, ma se vuoi diplomarti all'Accademia ricordati di leggere con attenzione le istruzioni prima di cominciare ogni partita.



USO DELLA TASTIERA VIRTUALE

Premi i tasti direzionali **↑**, **↓**, **←** e **→** per muovere il cursore tra i vari simboli, lettere e numeri della tastiera, e premi il tasto **X** per inserire un carattere. Puoi passare dalle lettere maiuscole alle minuscole premendo **L** tasti **R**. Quando hai finito di inserire il testo seleziona "OK".

GUIDA RAPIDA ALL'ACCADEMIA

SEGUI LE LEZIONI IN MODALITÀ ACCADEMIA

In questa modalità potrai seguire le lezioni e imparare tutto quello che ti serve per portare a termine con successo il tuo corso di studi all'Accademia. Punta al diploma con tutte le tue forze, e lavora sodo!

FAI PRATICA IN MODALITÀ RACCOLTA MINIGIOCHI

Nella modalità Raccolta minigiochi puoi far pratica ogni volta che lo desideri con i minigiochi che hai già provato in modalità Accademia.

CONTROLLA LE TUE SCIMMIE IN BACHECA

Seleziona Bacheca per vedere tutte le statuette di scimmia che hai raccolto giocando a APE ACADEMY™. A proposito... se vuoi diplomarti come una delle migliori scimmie dell'Accademia, ricorda che devi raccogliere tutte!

GIOCA PARTITE MULTIGIOCATTORE IN MODALITÀ SFIDA

In modalità Sfida puoi sfidare i tuoi amici in uno dei minigiochi. Puoi giocare contro i tuoi amici anche nei minigiochi speciali che hai già conquistato in modalità Accademia.

MODALITÀ ACCADEMIA

IL CORSO DI STUDI DI UNA SCIMMIA

Il corso di studi dell'Accademia ha una durata di sei anni, e si divide in tre anni di corsi base e tre anni di corsi avanzati. Ogni anno imparerai a giocare in tanti, folli minigiochi tutti diversi, e affinerai sempre più le tue abilità di scimmia. Frequenta i corsi, passa gli esami e punta al diploma!

INCONTRA I PROFESSORI

Ogni anno il professore incaricato ti impartirà nuovi insegnamenti specialistici.



Corso base 1
Red Monkey



Corso base 2
Blue Monkey



Corso base 3
Yellow Monkey



Corso avanzato 1
White Monkey



Corso avanzato 2
Pink Monkey



Corso avanzato 3
Specter

SVOLGIMENTO DELLE LEZIONI

Per prima cosa scegli l'anno che vuoi frequentare. Se è la prima volta che giochi a APE ACADEMY™ potrai iscriverti soltanto al Corso base 1. Prima che inizi l'anno scolastico, Specter terrà il suo discorso d'apertura, quindi Red Monkey comincerà l'addestramento.

Puoi scegliere di ripetere un anno che hai già frequentato: in questo modo puoi cercare di raggiungere la lode o di guadagnare una delle monete Specter che non sei riuscito a ottenere la volta precedente.

DIVENTA IL MIGLIORE DELLA CLASSE

Ogni anno prevede nove minigiocchi, ognuno dei quali è indicato da un pannello sulla lavagna. Per passare un esame devi completare con successo il minigioco relativo a quella lezione: a quel punto sul pannello della lavagna comparirà un simbolo circolare in corrispondenza del minigioco. È un po' come una partita a tris: se riuscirai a mettere tre cerchi in fila (in verticale, orizzontale o diagonale) otterrai una linea richiesta. Ogni anno devi guadagnare un numero prestabilito di linee richieste: se alla fine di tutti e nove i minigiocchi ce l'avrai fatta... sarai promosso!



NOTA: premi il tasto START durante un minigioco per metterlo in pausa. Questa opzione è molto utile quando ti serve un attimo di respiro.

MONETE SPECTER

Alcuni minigiocchi nascondono speciali monete Specter. Le monete compariranno da dietro il pannello sulla lavagna quando completi uno di questi minigiocchi. Cerca di raccogliere tre monete Specter in un anno: succederà qualcosa di bello!

NON ESSERE L'ASINO DELLA CLASSE

Se non riuscirai a completare con successo il numero richiesto di minigiocchi, e quindi a comporre sulla lavagna le linee richieste necessarie, ti verrà data la possibilità di seguire una sessione di ripasso. Sbaglia ancora e sarai espulso dalla scuola: game over!

MODALITÀ RACCOLTA MINIGIOCHI

LA SCHERMATA RACCOLTA MINIGIOCHI

In modalità Raccolta minigiochi potrai giocare ogni volta che lo vorrai con i minigiochi che hai sbloccato in modalità Accademia. I minigiochi sono divisi per categoria: premi i tasti

L e **R** per selezionare una categoria, quindi usa i tasti direzionali **↑**, **↓**, **←** e **→** per selezionare un gioco.



Per i giochi selezionati verranno visualizzati sullo schermo il livello di difficoltà e il record.



PREFERIT

Un posto molto comodo dove conservare i tuoi minigiochi preferiti.



GIOCHI MENTE

I minigiochi di questa categoria ti costringono a usare la testa. Guarda con attenzione e pensa fino a farti fumare il cervello!



GIOCHI ABILITÀ

These mini-games call for technique. Practice makes perfect!



GIOCHI CORPO

Questi minigiochi allenano il fisico. E dopo prenditi un po' di riposo!



GIOCHI SP

Questi sono minigiochi speciali segreti. Proprio perché segreti, non li puoi aggiungere ai tuoi Preferiti.

Fai sempre molta attenzione! Alcuni minigiochi si giocano in modo diverso da come si giocavano nella modalità Accademia!



USO DELLA SCHERMATA DEI PREFERITI

Dopo aver scelto un minigioco puoi registrarlo tra i Preferiti premendo il tasto SELECT. Per rimuovere un minigioco dai Preferiti selezionalo e premi il tasto SELECT per cancellarlo dalla lista.

GIOCA IN MODALITÀ RACCOLTA MINIGIOCHI

Seleziona un minigioco dalla schermata Raccolta minigiochi. Un gioco sarà tanto più difficile quante più stelle "difficoltà" saranno associate a quel gioco. Il punteggio più alto ottenuto sarà registrato come record.

Per cominciare il gioco premi il tasto X. Ricordati di leggere le istruzioni sui controlli visualizzate prima dell'inizio della partita.

Alla fine della partita seleziona "Ritenta" per ripeterla, o Esci per tornare alla schermata della raccolta minigiochi.

NOTA: per mettere in pausa la partita premi il tasto START durante un minigioco.

MODALITÀ SFIDA

MODALITÀ MULTIGIOCATORE NELLA MODALITÀ SFIDA

All'interno della modalità Sfida ci sono due distinte modalità multigiocatore. Sembrano uguali, ma in realtà sono completamente diverse: stai attento a non fare confusione.

MODALITÀ CONDIVISIONE

In questa modalità possono giocare da due a quattro giocatori, usando UN SOLO sistema PSP™.

MODALITÀ AD HOC

In questa modalità possono giocare da due a quattro giocatori, usando DUE sistemi PSP™, grazie alla funzionalità Wireless WLAN (modalità Ad hoc).

Per giocare al meglio cerca di stare più vicino possibile al tuo avversario (o ai tuoi avversari). E non litigate!



PARTITA MULTIGIOCATORE IN MODALITÀ CONDIVISIONE

I giocatori devono sistemarsi alla sinistra e alla destra del sistema PSP™, quindi devono scegliere un minigioco dalla lista di quelli disponibili. "1 metro piano" può essere giocato anche da quattro giocatori contemporaneamente, tutti gli altri minigiochi richiedono al massimo due giocatori.



Seleziona un minigioco dalla lista dei minigiochi e premi il tasto **X** per visualizzare sullo schermo le istruzioni sui controlli di ogni giocatore. Leggi attentamente e assicurati che tutti tengano il sistema PSP™ nel modo corretto, in modo che possano giocare senza darsi fastidio tra loro.

Quando tutti sono pronti seleziona ancora una volta il tasto **X** per cominciare il minigioco. Alla fine della partita puoi decidere se giocare una rivincita. Se hai perso continua a provare fino a che non conquisterai la vittoria!

MULTI-PLAYER GAMING PARTITA MULTIGIOCATORE IN MODALITÀ AD HOC

PRIMA di iniziare a giocare in questa modalità è importante che tutti i giocatori impostino i loro sistemi PSP™ in base alle istruzioni seguenti.

1. Assegnare le stesse impostazioni per la modalità Ad hoc. Tutti i giocatori devono selezionare "Impostazioni" dal menu di avvio dei loro sistemi PSP™, quindi devono selezionare "Impostazioni di rete" e impostare l'opzione "modalità Ad hoc" su "Ricerca automatica". Se con l'opzione "Ricerca automatica" qualcuno non riesce a stabilire il collegamento con gli altri, tutti i giocatori devono selezionare una delle seguenti impostazioni: "canale 1", "canale 6" o "canale 11" (la cosa importante è che tutti impostino il loro sistema PSP™ in modo identico).

2. Caricare i dati salvati in precedenza

Nelle partite in modalità ad hoc vengono usate le statuette, perciò prima di iniziare la partita è meglio che i giocatori carichino i loro dati di gioco, compresa la collezione di statuette. I giocatori possono partecipare a partite multigiocatore anche senza caricare i loro dati.

NOTA: in altre parti di questo manuale puoi trovare ulteriori dettagli sul salvataggio e il caricamento dei dati.

3. Accendere l'interruttore WLAN

Prima di giocare tutti devono accendere (ON) l'interruttore WLAN. Durante il gioco l'interruttore deve restare sempre acceso.

4. Stare vicini

Durante le partite i due sistemi PSP™ devono essere tenuti il più possibile vicini.

Quando giochi una partita in modalità Ad hoc prova a usare una delle tue statuette rare: cosa pensi che succederà?!



GIOCA UNA PARTITA IN MODALITÀ AD HOC

Dopo aver impostato la partita come descritto, i giocatori devono decidere a che minigioco giocare, e ognuno deve selezionare lo stesso minigioco. Ogni giocatore può scegliere di essere rappresentato nel gioco da una delle statuette della sua collezione.

A questo punto un giocatore seleziona "Crea stanza", gli altri selezionano "Entra nella stanza".

I giocatori che entrano nella stanza devono selezionare il nome del giocatore che ha creato la stanza, e premere il tasto X. A questo punto verrà chiesto loro se vogliono sfidare il primo giocatore. Per accettare la sfida basta selezionare "Sì". Il giocatore che ha creato la partita riceverà un invito. La partita inizia se tutti accettano l'invito!

NOTA: in modalità Ad hoc è possibile sfidarsi in un gioco speciale solo se tutti i giocatori hanno sbloccato quel gioco in modalità Accademia.

Se vinci una partita in modalità Ad hoc avrai la possibilità di rubare le statuette dei tuoi avversari. Vuoi sapere come? Vinci, e lo scoprirai!



OPZIONI

Dal menu principale seleziona Opzioni per consultare e impostare le opzioni seguenti:

Salva

Salva la partita in corso sul Memory Stick Duo™

Carica

Carica dati di APE ACADEMY™ precedentemente salvati

Gestione dati

Gestisce i dati salvati sul tuo Memory Stick Duo™

Cambia nome

Cambia il tuo nome da scimmia

Lingua sistema

Cambia la lingua del sistema. Puoi scegliere tra inglese, francese, spagnolo, tedesco e italiano.

Salvataggio automatico ON/OFF

Attiva/disattiva la funzionalità di salvataggio automatico.

BACHECA

Per vedere tutte le statuette di scimmia che hai raccolto seleziona Bacheca dal menu principale. Seleziona un gruppo di statuette con i tasti ◀ e ▶, quindi premi il tasto ✕ per visualizzare le scimmie contenute nel gruppo. Per esaminare una statuetta in dettaglio selezionala e premi il tasto ✕; premi i tasti direzionali ◀ e ▶ per ruotare la statuetta della scimmia, premi il tasto ○ per tornare alla schermata precedente. Nella parte alta dello schermo viene visualizzato il numero, il nome e il livello di rarità di tutte le statuette che hai raccolto.

NOTA: quando trovi una nuova statuetta, nel menu principale comincerà a lampeggiare la parola "NUOV" al di sotto del tasto Bacheca.

DEUTSCHE

HINWEISE FÜR NEUE SCHÜLER

DIE REDE DES DIREKTORS

Liebe Schüler,

wie ihr ja wisst, ist mein einziges Ziel die Weltherrschaft, allerdings habe ich bisher bei all meinen Versuchen diese zu erlangen versagt. Es gibt nur einen, einen einzigen Grund für mein Versagen: Ich arbeite mit einem Haufen Affen! Ihr seid nicht gerade eine große Hilfe. Immer wenn ich sage, ihr sollt kämpfen, spielt ihr und wenn ich euch befehle, jemanden zusammenzuschlagen, werdet ihr im Gegenzug vermöbelt ...

Ich brauche schlauiere, schnellere und scharfsinnigere Affen. Deshalb seid ihr hier. Folgt den Ratschlägen eurer Lehrer, passt im Unterricht gut auf und verdient euch euren Platz an meiner Seite. Seid ihr gut genug, um hier einen Abschluss zu erlangen?

Specter Direktor der Ape Academy

MEMORY STICK DUO™

Stecken Sie zum Speichern von Spieleinstellungen und Spielständen bitte einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems. Spieldaten können vom selben Memory Stick Duo™ oder einem anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten Spieldaten geladen werden.

Die minimale Menge an freiem Speicherplatz, der benötigt wird, um „APE ACADEMY“-Daten speichern zu können, hängt von der Kapazität des eingefügten Memory Stick Duo™ ab und kann variieren. Die benötigte minimale Menge an freiem Speicherplatz für die unterschiedliche Kapazität der offiziellen „Memory Stick Duo™“-Produkte wird unten aufgeführt:

32MB – 128MB = 448KB

256MB – 2GB = 544KB

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTION

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME-SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

HINWEIS: APE ACADEMY™ unterstützt nur den Ad-hoc-Modus.

WILKOMMEN IN DER AKADEMIE

TITELBILDSCHIRM

Sobald der Titelschirm angezeigt wird, musst du die START-Taste drücken, um Zugang zum Hauptmenü zu erlangen. Wenn du ein vorher gespeichertes Spiel fortsetzen möchtest, musst du einen Memory Stick Duo™ in dein PSP™-System einstecken, welcher gespeicherte Spieldaten enthält. Ist dies der Fall, wird das Spiel automatisch geladen.

HAUPTMENÜ

Benutze das Hauptmenü, um dich zwischen den einzelnen Orten innerhalb der Akademie bewegen. Wähle aus:

VS

Akademie-Modus

Minispiele-Sammlung

Vitrine

Optionen



HINWEIS: Jede Option im Hauptmenü wird später in diesem Handbuch noch einmal ausführlich beschrieben.

SPEICHERN UND LADEN

Um Spieleinstellungen und -Fortschritte zu speichern, musst du einen Memory Stick Duo™ in den MEMORY STICK DUO™-Steckplatz einstecken. Bereits gespeicherte Daten können von diesem oder jedem anderen Memory Stick Duo™ geladen werden. Stelle sicher, dass sich auf dem Memory Stick Duo™ genügend freier Speicherplatz befindet, bevor du mit dem Spiel beginnst.

Wenn du die Funktion „Auto-Speichern“ aus dem Optionenmenü auswählst, kannst du bestimmen, ob deine Spieldaten automatisch gespeichert werden sollen. Wenn du Auto-Speichern AUS stellst, werden deine Daten nicht automatisch gespeichert – du darfst also nicht vergessen, manuell zu speichern.

HINWEIS: Wenn während des Spiels die Nachricht „Möchtest du diese Daten überschreiben?“ auf dem Bildschirm erscheint, musst du „Ja“ auswählen, wenn du die Daten auf dem Memory Stick Duo™ speichern oder „Nein“ auswählen, wenn du ohne zu speichern fortfahren willst.

STEUERUNG



- | | |
|------------|-------------------|
| 1. -Taste | 7. -Taste |
| 2. -Taste | 8. -Taste |
| 3. -Taste | 9. -Taste |
| 4. -Taste | 10. -Taste |
| 5. -Taste | 11. SELECT -Taste |
| 6. -Taste | 12. START -Taste |

MENÜBILDSCHIRME

Navigiere durch die Menübildschirme, indem du mithilfe der Richtungstasten , , oder den Cursor bewegst. Drücke die X-Taste, um deine Auswahl zu bestätigen und die ○-Taste, um die Auswahl abzubrechen.

MINISPIELE

Die Steuerung der Spiele ist wirklich einfach, allerdings variiert sie natürlich auch mit den Spielen, die du spielst. Daher wird die Steuerung jedes einzelnen Minispiels vor Spielbeginn auf dem Bildschirm erklärt. Die Minispiele sind alle einfach zu spielen, sobald du dich erst einmal mit ihnen vertraut gemacht hast. Wenn du die Akademie also erfolgreich abschließen willst, solltest du die Spielanleitung immer sorgfältig lesen, bevor das Spiel beginnt.



NUTZUNG DER VIRTUELLEN TASTATUR

Drücke die Richtungstasten **↑**, **↓**, **←** und **→**, um den Cursor durch die Buchstaben, Zahlen und Symbole auf der Tastatur zu bewegen. Drücke dann die **X**-Taste, um ein Zeichen auszuwählen. Du kannst durch Drücken der **L**-Taste oder **R**-Taste zwischen Groß- und Kleinschreibung wechseln. Wähle „O. K.“, wenn du mit der Texteingabe fertig bist.

SCHN. FÜHRUNG DURCH DIE AKADEMIE

NIMM UNTERRICHT IM AKADEMIE-MODUS

In diesem Modus werden dir die Unterrichtsstunden erteilt, die du brauchst, um durch die Akademie zu kommen. Sieh zu, dass du hart arbeitest und deinen Abschluss machen kannst!

ÜBE IM MINISPIELESAMMLUNGSMODUS

Sobald du eines der Minispiele im Akademie-Modus gespielt hast, kannst du sie wann immer du willst im Minispielesammlungsmodus spielen.

SCHAU DIR AFFEN IN DER VITRINE AN

Wähle „Vitrine“ aus, um die Affenfiguren anzusehen, die du während APE ACADEMY™ gesammelt hast. Übrigens – wenn du als Eliteaffe von der Akademie abgehen möchtest, musst du die ganze Sammlung haben!

MEHRSPIELERSPIELE IM VS-MODUS SPIELEN

Im VS-Modus kannst du Minispiele gegen andere Spieler spielen. Sobald du ein Extra-Minispiel im Akademie-Modus freigeschaltet hast, kannst du es auswählen, wenn du gegen andere spielst.

AKADEMIE-MODUS

DER AFFENSTUNDENPLAN

Die Akademie besteht aus sechs verschiedenen Stufen von der 5. bis zur 10. Klasse. Innerhalb einer Klassenstufe lernst du, wie man verschiedene verrückte Minispiele spielt und die eigenen Affenfähigkeiten entwickelt. Du musst nur noch die Kurse bestehen und deinen Abschluss machen!

TRIFF DIE TUTOREN

Während jedes der einzelnen Jahre erhältst du besonderen Unterricht von dem Tutor der jeweiligen Klassenstufe.



5. Klasse
Roter Affe



6. Klasse
Blauer Affe



7. Klasse
Gelber Affe



8. Klasse
Weißer Affe



9. Klasse
Rosa Affe



10. Klasse
Specter

UNTERRICHTSFÜHRUNG

Als erstes musst du auswählen, welche Klasse du spielen willst. Wenn du „APE ACADEMY™“ zum ersten Mal spielst, kannst du nur die Junior Yr. 1 / 5. Klasse besuchen. Bevor der Unterricht beginnen kann, hält Specter seine Einführungsrede. Der rote Affe holt dich dann ab, um dir ein paar Spielgrundlagen beizubringen.

Wenn du vorher bereits eine der Klassen abgeschlossen hast, kannst du sie noch einmal spielen, um deinen Punktestand zu verbessern oder Specter-Münzen zu sammeln, die du vorher vielleicht vergessen hast.

WIE MAN KLASSENBESTER WIRD

Es gibt in jeder Klasse neun Minispiele, jedes davon wird von einem Feld auf dem Stundenplan repräsentiert. Wenn du ein Minispiel erfolgreich absolviert hast, erscheint ein Kreissymbol auf dem Stundenplanfeld und du hast den Kurs bestanden. Das Ganze funktioniert so ein bisschen wie Tic Tac Toe. Wenn du eine vertikale, eine horizontale und eine diagonale Linie aus drei Kreisen schaffst, erhältst du eine Versetzungsreihe. Jedes Jahr musst du eine bestimmte Anzahl von Versetzungsreihen erhalten. Um nach Beendigung der neun Minispiele in die nächste Klassenstufe aufzusteigen, musst du also wenigstens die Mindestzahl an Versetzungsreihen schaffen.



HINWEIS: Wenn du eine kleine Pause vom Spielgeschehen brauchst, musst du einfach nur die START-Taste drücken, um das Spiel zu unterbrechen.

SPECTER-MÜNZEN

In einigen Minispielen sind besondere Specter-Münzen versteckt. Wenn du diese Minispiele erfolgreich absolvierst, erscheint die Münze hinter dem Stundenplanfeld. Wenn du es schaffst, drei davon innerhalb einer Klassenstufe zu sammeln, erlebst du eine tolle Überraschung!

WERDE NICHT ZUM KLASSENKASPER!

Falls du es nicht schaffen solltest, die erforderliche Anzahl an Minispielen zu absolvieren und deshalb nicht genügend Versetzungsreihen auf dem Stundenplan ansammeln kannst, kannst du die Klassenstufe noch einmal wiederholen. Wenn du erneut durchgefallen solltest, ist das Spiel für dich vorbei!

MINISPIELESAMM-LUNGSMODUS

BILDSCHIRM ZUR MINISPIELESAMMLUNG

Im Minispiellesammelmodus kannst du die Spiele, die du im Akademie-Modus schon geschafft hast, wann immer du willst erneut spielen. Die Minispiele werden nach Kategorie geordnet, also musst du die **[L]**-Taste oder die **[R]**-Taste drücken, um eine Kategorie auszuwählen. Benutze dann die Richtungstasten **↑**, **↓**, **←** und **→**, um ein Spiel zu markieren.



Der Schwierigkeitsgrad der markierten Spiele erscheint dann auf dem Bildschirm.



FAVORITEN

Hier lassen sich deine Lieblingsminispiele verstauen.



VERSTAND-SPIELE

Die Minispiele in dieser Kategorie verlangen den Einsatz von viel Gehirnschmalz. Pass gut auf und denk nach!



TECHNIK-SPIELE

Diese Minispiele verlangen gute Technik. Aber Übung macht ja bekanntlich den Meister!



KÖRPER-SPIELE

Bei diesen Minispielen wirst du ganz schön ins Schwitzen kommen. Du solltest dich danach unbedingt ausruhen!



EXTRA-SPIELE

Es gibt geheime Extra-Minispiele, aber da sie geheim sind, kannst du sie nicht zu deinen Favoriten hinzufügen.

Pass gut auf! Einige Minispiele werden nicht mehr so gespielt wie im Akademie-Modus!



NUTZUNG DES FAVORITENBILDSCHIRMS

Nachdem du ein Minispiel ausgewählt hast, musst du die **SELECT**-Taste drücken, um das Minispiel deinen Favoriten hinzuzufügen. Wenn du ein Minispiel aus deinen Favoriten entfernen möchtest, musst du es erst auswählen und dann die **SELECT**-Taste drücken, um es zu entfernen.

DER MINISPIELESAMMLUNGSMODUS

Wähle ein Minispiel von dem Minispielesammlung-Bildschirm aus. Je mehr „Schwierigkeits“-Sterne dem Spiel zugeteilt sind, desto schwieriger ist es zu spielen. Die höchsten Punktzahlen, die bislang erreicht wurden, werden als „Rekorde“ angezeigt.

Drücke die **X**-Taste um das Spiel zu beginnen. Vergiss nicht, die Erklärung zur Spielsteuerung zu lesen, die angezeigt wird, bevor das Spiel beginnt.

Nach dem Spiel hast du die Optionen entweder mit „Erneut versuchen“ das Spiel noch einmal zu spielen oder mit Verlassen zum Minispiele-Sammlung-Bildschirm zurückzukehren.

HINWEIS: Wenn du während eines Mini-Spiels die **START**-Taste drückst, pausiert das Spiel.

VS-MODUS

MEHRSPIELER-MODI IM VS-MODUS

Im VS-Modus gibt es zwei Mehrspieler-Modi. Sie sehen ähnlich aus, sind aber vollkommen unterschiedlich, also sei vorsichtig, damit du sie nicht durcheinander bringst.

SHARING-MODUS

In diesem Modus können zwei bis vier Spieler mit EINEM PSP™-System spielen.

AD-HOC-MODUS

In diesem Modus können zwei bis vier Spieler mit ZWEI PSP™-Systemen mithilfe der Wireless-(WLAN)-Funktion (Ad-hoc-Modus) spielen.

Um die besten Ergebnisse zu erzielen,
müsst ihr so nah wie möglich beieinander
bleiben. Und keine Streitereien!



MEHRSPIELER-SPIELE IM SHARING-MODUS

Zuerst müssen sich die Spieler auf der linken und rechten Seite des PSP™-Systems positionieren und entscheiden, welches Minispiel sie von der Liste der vorhandenen Spiele spielen möchten. „1-Meter-Sprint“ kann mit bis zu vier Spielern gespielt werden, aber der Rest ist nur für zwei Spieler gedacht.



Wähle ein Mini-Spiel aus der Minispielliste aus und drücke die X-Taste, um die Anzeige für die Steuerung der einzelnen Spieler aufzurufen. Lies diese sorgfältig durch und achte darauf, dass du das PSP™-System richtig hältst, damit alle problemlos spielen können.

Wenn der Einstellungsprozess abgeschlossen ist, drücke erneut die X-Taste um das Minispiel zu starten. Wenn das Spiel vorbei ist, kannst du entscheiden, ob du noch einmal spielen möchtest. Falls du verloren hast, versuche es weiter bis du gewinnst!

MEHRSPIELER-SPIELE IM AD-HOC-MODUS

BEVOR du ein Spiel in diesem Modus startest, musst du darauf achten, dass alle Spieler ihr PSP™-System wie unten beschrieben eingestellt haben.

1. Dieselben Einstellungen für den Ad-hoc-Modus festlegen

Im HOME-Menü des PSP™-Systems sollten alle Spieler erst „Optionen“, dann „Netzwerkeinstellungen“ auswählen und dann die Einstellung des „Ad-hoc-Modus“ als „Automatisch“ einrichten. Falls bei der Einstellung „Automatisch“ keine Verbindung für alle Spieler zustande kommt, können alle Spieler entweder „Kanal 1“, „Kanal 6“ oder „Kanal 11“ (alle müssen dieselbe Einstellung benutzen) auswählen.

2. Gespeicherte Daten laden

Die Spiele im Ad-hoc-Modus werden mit Figuren gespielt, deshalb ist es ratsam, wenn die Spieler gespeicherte Daten laden, die auch ihre Figurenkollektion enthalten, bevor sie mit dem Spiel beginnen. Spieler können natürlich auch an Mehrspieler-Spielen teilnehmen, ohne ihre gespeicherten Daten zu laden.

HINWEIS: Nähere Details zum Speichern und Laden von Daten findest du an anderer Stelle in diesem Handbuch.

3. Den WLAN-Schalter auf „EIN“ stellen

Schiebe den WLAN-Schalter vor Spielbeginn auf die Position „EIN“. Während des Spiels muss der Schalter auf der Position „EIN“ bleiben.

4. Nah beieinander bleiben

Beim Spielen sollten die beiden PSP™-Systeme so nah beieinander wie möglich bleiben.

Probiere mal bei einem Ad-hoc-Modus-Spiel mit einer seltenen Figur zu spielen – was glaubst du, was passieren wird?!



EIN AD-HOC-MODUS-SPIEL SPIELEN

Wenn die Spieler die Spiel-Einstellungen wie vorher beschrieben vorgenommen haben, müssen sie als nächstes entscheiden, welches Mini-Spiel sie spielen wollen. Alle müssen dasselbe Spiel auswählen. Anschließend wählt jeder Spieler eine Figur aus seiner eigenen Sammlung, um sie im Spiel einzusetzen.

Dann wählt ein Spieler die Option „Raum erstellen“ und der andere/die anderen wählen „Raum beitreten“.

Spieler, die dem Raum beitreten, müssen den Namen des Spielers auswählen, der die Option „Raum erstellen“ ausgewählt hat und dann die X -Taste drücken. Nun werden sie gefragt, ob sie den anderen Spieler zu einem Kampf herausfordern wollen. Wähle „Ja“ um die Herausforderung in die Wege zu leiten. Dann wird eine Einladung an den Spieler verschickt, der das Spiel erstellt hat; wird deine Einladung angenommen, beginnt das Spiel!

HINWEIS: Um ein Extra-Spiel im Ad-hoc-Modus spielen zu können, müssen alle Spieler dieses Spiel im Akademie-Modus freigeschaltet haben.

Probiere mal bei einem Ad-hoc-Modus-Spiel mit einer seltenen Figur zu spielen – was glaubst du, was passieren wird?!



OPTIONEN

Wähle Optionen aus dem Hauptmenü aus, um auf die folgenden Einstellungen zuzugreifen/zu ändern:

Speichern

Speicher das aktuelle Spiel auf dem Memory Stick Duo™.

Laden

Lade eine bereits gespeicherte „APE ACADEMY“-Datei.

Daten verwalten

Verwalte die auf dem Memory Stick Duo™ gespeicherten Daten.

Name ändern

Ändere den Namen deines Affen.

System-Sprache

Ändere die Einstellung für die System-Sprache. Wähle zwischen Englisch, Französisch, Spanisch, Deutsch oder Italienisch.

Auto-Speichern EIN/AUS

Schalte die Auto-Speichern-Funktion ein oder aus.

VITRINE

Wähle „Vitrine“ aus dem Hauptmenü, um dir die Affenfiguren anzuschauen, die du gesammelt hast. Drücke die ◀ - oder ▶ -Taste, um einen „Figurensatz“ zu markieren und drücke die ✕ -Taste, um die Affen in diesem Satz angezeigt zu bekommen. Wähle einen Affen, den du näher untersuchen möchtest und drücke die ✕ -Taste. Dann kannst du den Affen rotieren lassen, indem du die ◀ - oder ▶ -Taste drückst. Oder drücke die ○ -Taste, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren. Die Nummer, der Name und die Seltenheit jeder gesammelten Affenfigur werden oben auf dem Bildschirm angezeigt.

HINWEIS: Immer, wenn du eine neue Figur findest, blinkt das Wort „NEU“ unter der „Vitrinen“-Schaltfläche im Hauptmenü auf.

ESPAÑOL

OBSERVACIONES PARA NUEVOS ALUMNOS

DISCURSO DEL DIRECTOR

Queridos alumnos:

Como sabéis, mi único objetivo es la dominación del mundo pero, por el momento, todos mis intentos por alcanzar este objetivo han fracasado. Una y solo una es la causa de tal desdicha: ¡el hecho de trabajar con un puñado de monos ineptos! Sois unos completos inútiles; cuando os mandan pelear, os ponéis a jugar, y cuando tenéis que zurrar a alguien, recibís vosotros la paliza...

Lo que yo necesito son monos más listos, rápidos y audaces. Por eso estáis VOSOTROS aquí. Seguid las directrices de vuestros profesores, estudiad mucho y quizá acabéis colaborando conmigo. ¡Demostrad que sois capaces de graduaros en mi academia!

Specter Headmaster of Ape Academy

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, introduce una Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ de la PSP™. Los datos de una partida guardada pueden cargarse desde la misma Memory Stick Duo™ o desde cualquier otra Memory Stick Duo™ que contenga datos de una partida guardada anterior.

La cantidad mínima de espacio libre que se requiere para guardar datos de APE ACADEMY™ variará en función de la capacidad del Memory Stick Duo™ insertado. La cantidad mínima de espacio libre requerido para cada Memory Stick Duo™ oficial de distinta capacidad es la siguiente:

32MB – 128MB = 448KB

256MB – 2GB = 544KB

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



GAME SHARING

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

NOTA: APE ACADEMY™ solo es compatible con el modo Inalámbrico.

BIENVENIDO A LA ACADEMIA

PANTALLA DE TÍTULO DEL JUEGO

Una vez que aparezca la pantalla de título del juego, pulsa el botón START (inicio) para acceder al menú principal. Si quieres continuar una partida previamente guardada, inserta el Memory Stick Duo™ que contenga los datos de juego en tu sistema PSP™ antes de empezar a jugar, y la partida se cargará de forma automática.

MENÚ PRINCIPAL

Utiliza el menú principal para ir de uno a otro lugar de la Academia. Escoge entre:

VS

Modo Academia

Colección de minijuegos

Expositor

Opciones



NOTA: más adelante se explicarán detalladamente todas las opciones del menú principal.

GUARDAR Y CARGAR

Para guardar la configuración de la partida y los progresos, introduce un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. Puedes cargar partidas guardadas en el Memory Stick Duo™ insertado o en cualquier Memory Stick Duo™ que contenga datos previamente guardados del juego. Comprueba que tienes espacio libre suficiente en el Memory Stick Duo™ antes de empezar a jugar.

Seleccionando 'Autoguardar' en el menú Opciones, podrás decidir si quieres que tus datos

se guarden o no de forma automática. Si en la opción Autoguardar eliges 'NO', tus datos no se guardarán automáticamente, así que acuérdate de hacerlo a mano.

NOTA: durante la partida, cuando aparezca el mensaje '¿Quieres sobrescribir la partida?' en pantalla, selecciona 'Sí' para guardar los datos en el Memory Stick Duo™ o selecciona 'No' para continuar sin guardar.

CONTROLS



- | | |
|----------|------------------|
| 1. Botón | 7. Botón |
| 2. Botón | 8. Botón |
| 3. Botón | 9. Botón |
| 4. Botón | 10. Botón |
| 5. Botón | 11. Botón SELECT |
| 6. Botón | 12. Botón START |

LOS MENÚS

Desplázate por los menús con ayuda de los botones de dirección , , y para mover el cursor, pulsa el botón para confirmar cualquier selección y utiliza el botón para cancelar.

MINIJUEGOS

Los controles son muy sencillos, pero varían en función del minijuego al que vayas a jugar. Los controles de cada minijuego aparecerán explicados en pantalla antes de comenzar. Todos los minijuegos son muy fáciles una vez que les pillas el truco, pero si quieres graduarte con éxito, asegúrate de leer atentamente las instrucciones antes de empezar a jugar a cada uno de ellos.



EL TECLADO VIRTUAL

Pulsa los botones de dirección ↑, ↓, ← y → para desplazar el cursor por las letras, números y símbolos del teclado y, cuando estés sobre el carácter elegido, pulsa el botón X para introducirlo. Para cambiar de mayúsculas a minúsculas o viceversa, pulsa el botón L o el botón R. Selecciona Vale para confirmar cuando hayas introducido el texto deseado.

GUÍA RÁPIDA PARA LA ACADEMIA

APRENDE EN EL MODO ACADEMIA

En este modo recibirás las clases que necesitas para superar todos los retos de la academia. ¡Concéntrate en graduarte y trabaja duro!

PRACTICA EN EL MODO COLECCIÓN DE MINIJUEGOS

Una vez que pruebes cualquier minijuego en el modo Academia, podrás volver a practicarlo siempre que quieras en el modo Colección de minijuegos.

ADMIRA TUS MONOS EN EL 'EXPOSITOR'

Selecciona Expositor para ver todas las figuras de monos que has ido consiguiendo jugando a APE ACADEMY™. Por cierto: ¡si quieres graduarte en la Academia con todos los honores, tendrás que conseguir la colección completa!

DISFRUTA DE JUEGOS MULTIJUGADOR EN EL MODO VS

En el modo VS, puedes jugar a minijuegos contra otras personas. Una vez que consigas un minijuego especial en el modo Academia, podrás seleccionarlo para enfrentarte a otros jugadores.

MODO ACADEMIA

EL EXPEDIENTE ACADÉMICO

La academia consta de seis grupos de edades diferentes: tres cursos de primaria y tres de secundaria. En cada curso, aprenderás a jugar a todo tipo de minijuegos descabellados para desarrollar tus aptitudes simiescas. ¡Aprueba todos los años para llegar a graduarte!

CONOCE A LOS TUTORES

Cada año, aprenderás determinados conocimientos especiales del tutor del curso:



1º primaria
Mono Rojo



2º primaria
Mono Azul



3º primaria
Mono Amarillo



1º secundaria
Mono Blanco



2º secundaria
Mono Rosa



3º secundaria
Specter

FUNCIONAMIENTO DE LAS CLASES

En primer lugar, selecciona un curso. Si es la primera vez que juegas a APE ACADEMY™, solo podrás escoger 1º primaria. Antes de que den comienzo las clases, Specter dará su discurso de bienvenida. A continuación, Mono Rojo te enseñará algunos conceptos básicos.

Si ya has completado algún curso, puedes volver a jugarlo para ganarte una matrícula o hacerte con los 'Specterdólares' que te faltaran por recoger.

CONVIÉRTETE EN EL PRIMERO DE LA CLASE

Hay nueve minijuegos en cada curso, cada uno de ellos representado por un panel en el programa. Si completas con éxito un minijuego, aprobarás la lección y aparecerá un círculo en el panel correspondiente del programa; como en el juego de tres en raya. Si consigues alinear tres círculos en vertical o en horizontal, recibes una 'línea de aprobado'. Cada curso tiene establecido un número de líneas de aprobado necesarias; ¡si has alcanzado ese mínimo cuando hayas completado los nueve minijuegos, pasas de curso!



NOTA: puedes pulsar el botón START (inicio) durante un minijuego para detener la acción. Usa esta técnica cuando necesites tomarte un respiro.

LOS SPECTERDÓLARES

Algunos minijuegos esconden Specterdólares especiales; si los completas, verás aparecer la moneda detrás del panel del programa. ¡Cuando consigues tres en un solo año, pasa algo alucinante!

¡NO SEAS EL ZOQUETE DE CLASE!

Si no consigues superar el número necesario de minijuegos y, por tanto, no dispones de las líneas de aprobado requeridas en el programa de lecciones, puedes intentar aprobar en la repesca. ¡Sin embargo, si vuelves a suspender, acabará la partida y serás expulsado!

MODO COLECCIÓN DE MINIJUEGOS

LA PANTALLA DEL MODO COLECCIÓN DE MINIJUEGOS

En el modo Colección de minijuegos, puedes volver a disfrutar siempre que quieras de los minijuegos que ya hayas superado en el modo Academia. Los minijuegos están ordenados por categorías, así que pulsa el botón **L** y el botón **R** para seleccionar una categoría y luego resalta un nombre con ayuda de los botones de dirección **↑**, **↓**, **←** y **→**.



El nivel de dificultad y el récord del juego seleccionado se mostrarán en pantalla.



FAVORITOS

Un lugar muy útil para guardar tus minijuegos favoritos.



JUEGOS MENTALES

Los minijuegos de esta categoría sirven para ejercitar las neuronas. ¡Observa atentamente y reflexiona!



JUEGOS TÉCNICOS

Estos minijuegos requieren técnica. ¡La práctica lo es todo!



JUEGOS CORPORALES

Estos minijuegos están pensados para mover el esqueleto. ¡Tómate luego un buen descanso!



JUEGOS ESPECIALES

Se trata de minijuegos especiales secretos, pero como son secretos, no puedes añadirlos a tus Favoritos.

¡Andate con ojo! ¡Algunos minijuegos no son exactamente igual que en el modo Academia!



LA PANTALLA DE FAVORITOS

Después de escoger un minijuego, pulsa el botón SELECT (selección) para registrarlo en tus Favoritos. Si quieres borrar un minijuego de tus Favoritos, selecciónalo y pulsa el botón SELECT (selección) para eliminarlo.

CÓMO JUGAR EN EL MODO COLECCIÓN DE MINIJUEGOS

Selecciona un minijuego de la pantalla Colección de minijuegos. Cuantas más estrellas de 'Dificultad' aparezcan asociadas al juego, más difícil será. Las puntuaciones más altas que se alcancen quedarán registradas como récords.

Pulsa el botón X para empezar a jugar. Asegúrate de leer la explicación de controles que aparece antes de que empiece el juego.

Al acabar, puedes seleccionar 'Reintentar', o seleccionar Salir para volver a la pantalla Colección de minijuegos.

NOTA: puedes pulsar el botón START (inicio) durante un minijuego para detener la acción.

MODO VS

MODOS MULTIJUGADOR EN MODO VS

El modo VS comprende dos modos de juego multijugador. Parecen similares, pero son completamente distintos, así que intenta no confundirlos.

MODO COMPARTIR

En este modo, pueden participar de dos a cuatro jugadores con UN único sistema PSP™.

MODO INALÁMBRICO

En este modo, pueden participar de dos a cuatro jugadores con DOS sistemas PSP™, mediante la función inalámbrica (WLAN) (modo Inalámbrico).

Para evitar interferencias, intentad
manteneros lo más cerca posible.
¡Y nada de peleas!



JUEGO MULTIJUGADOR EN MODO COMPARTIR

En primer lugar, los jugadores deben colocarse a la izquierda y a la derecha del sistema PSP™ y escoger un minijuego de la lista disponible. En el juego '1 m liso' pueden participar hasta cuatro jugadores, pero el resto es solo para dos jugadores.



Una vez seleccionado un minijuego de la lista, pulsa el botón **X** para mostrar una explicación de los controles para cada jugador. Lee atentamente estas indicaciones y comprueba que estáis sosteniendo el sistema PSP™ de forma correcta para que todos podáis jugar cómodamente.

Cuando el proceso de preparación finalice, pulsa de nuevo el botón **X** para empezar a jugar. Al acabar la partida, puedes decidir si quieres o no volver a intentarlo. ¡Si has perdido, sigue intentándolo hasta ganar!

JUEGO MULTIJUGADOR EN MODO INALÁMBRICO

ANTES de empezar a jugar en este modo, comprueba que todos los jugadores han configurado su sistema PSP™ según las siguientes instrucciones.

1. Estableced la misma configuración para el modo Inalámbrico

En el menú principal del sistema PSP™, todos los jugadores deben seleccionar 'Configuración', después 'Configuración de red', y establecer el 'Modo Inalámbrico' como 'Automático.' Si la función 'Automático' no permite a todos los jugadores establecer una conexión, todos deberán cambiar a '1c', '6c' o '11c' (todos los jugadores deben elegir el mismo parámetro).

2. Cargad los datos guardados

En los juegos del modo Inalámbrico se utilizan las figuras, por lo que es recomendable que los jugadores carguen los datos que tengan guardados, incluida su colección de figuras, antes de empezar a jugar. Evidentemente, los jugadores también pueden participar en juegos multijugador sin cargar sus datos guardados.

NOTA: para más información sobre cómo guardar y cargar datos, consulta el apartado pertinente de este manual.

3. Colocad el interruptor WLAN en posición 'ON'

Poned el interruptor WLAN en posición ON antes de empezar a jugar. Debe permanecer en dicha posición mientras dure la partida.

4. No os alejéis

Mientras estéis jugando, los dos sistemas PSP™ deben permanecer lo más juntos posible.

Intenta utilizar una figura rara cuando participes en un juego del modo Inalámbrico; ¿qué crees que ocurrirá?!



CÓMO JUGAR EN EL MODO INALÁMBRICO

Una vez configurado todo según las instrucciones del anterior apartado, los jugadores deben escoger un minijuego y seleccionarlo. Cada jugador elige una figura de su propia colección que le representará durante la partida.

A continuación, un jugador debe seleccionar 'Crear clase', y el resto seleccionará 'Unirse a clase.'

Los jugadores que se unen a la clase deben elegir el nombre del jugador que ha seleccionado 'Crear clase', y pulsar el botón X. Entonces, se les preguntará si quieren desafiar al resto de los participantes. Selecciona 'Sí' para retar a tus compañeros. Al hacerlo, el jugador que creó la partida recibirá una invitación, y si la acepta, ¡comienza la acción!

NOTA: para jugar a un juego especial en modo Inalámbrico, todos los participantes deben haberlo desbloqueado previamente en el modo Academia.

Si ganas partidas en el modo Inalámbrico, podrás arrebatat figuras a tus contrincantes. ¿Quieres saber cómo? ¡Pues gana y lo averiguarás!



OPCIONES

Selecciona Opciones en el menú principal para consultar/modificar las siguientes preferencias:

Guardar

Guarda la partida actual en un Memory Stick Duo™

Cargar

Carga un archivo previamente guardado de APE ACADEMY™

Organizar datos

Organiza los archivos de datos guardados en tu Memory Stick Duo™

Cambiar nombre

Cambia de nombre a tu mono

Idioma del sistema

Modifica el idioma establecido del sistema. Puedes escoger entre inglés, francés, español, alemán o italiano

Autoguardar: SÍ/NO

Activa o desactiva la función de autoguardado

EXPOSITOR

Selecciona Expositor en el menú principal para ver las figuras de monos que has conseguido. Pulsa  o  para seleccionar un conjunto de figuras y pulsa el botón  para ver los monos que incluye. Elige un mono para examinarlo y pulsa el botón ; después, para rotar la figura, pulsa los botones de dirección  y , o pulsa el botón  para volver a la pantalla anterior. En la parte superior de la pantalla aparecerá el número, el nombre y el grado de rareza de cada figura.

NOTA: cuando encuentres nuevas figuras, la palabra 'NUEVA' comenzará a parpadear justo debajo del botón Expositor del menú principal.